FLURIX

Basico da Magia

Victor Miskatonic

Muitos poderiam pensar que magia seria algo possível apenas na imaginação. Um sonho distante de pessoas iludidas por meras histórias fantásticas de ficção. Mas bem...

Se você agora tem esse livro em mãos é por que você acabou de entrar em uma jornada onde descobriu que a vida não era apenas aquela pequena caixa de conforto cinza de cubículos chatos ou estudos sem graça.

A mais de cem anos atrás eu também achava que a vida se resumia a essa completa chatice. Até que certos felinos me ajudaram a enxergar além do que os olhos podem averiguar.

Nesse Livro vou ensinar a você caro jovem feiticeiro os princípios básicos da magia. De onde ela vem, onde seres fantásticos habitam, como usar, e o mais importante, onde mais eu posso melhorar...

Capítulo 1

Origem do Fluxo

-

Antes de seres como nós, naturalmente sem magia pudéssemos sonhar em manipular o universo ao nosso redor, uma raça mágica já existia quase desde o início do universo.

Seres que possuíam magia literalmente fluindo nas veias, de peles amareladas, cabelos brancos e orelhas pontudas. Obviamente eu me refiro aos **elfos.**

Que por mais bonitos e graciosos que sua raça seja, de todas as suas versões. Os principais responsáveis pela inserção de seres não-mágicos no uso de feitiços, fora os meus maiores inimigos... E RACISTAS, Elfos Arianos.

São uma das primeiras espécies a surgir que infelizmente possuem o simples defeito genético de serem extremamente preconceituosos por qualquer raça que não fossem a deles. Não por que se achavam superiores, mas por que seus instintos mais primitivos não o permitem um conta mais imediato com seres de "Baixo escalão".

Eles surgiram originalmente de um reino conhecido como NOITARKE. Um reino tomado pela escuridão, onde os mesmos eram obrigados a se abrigar em castelos enfeitiçados que aos

olhos dos sanguinários vampiros, de nada passava a ser do que se não, meras ruinas antigas.

Seu povo era vasto, e um tanto sábio. Capazes de sobreviver por mais de 20 gerações. Os mesmos foram a primeira espécie senciente a dominar por completo o uso da magia, que usavam de bem favores no seu dia a dia. Construindo torres, flutuando livros, crianças voando em vassouras... ou em alguns casos... sedentos por poder derrubavam civilizações inteiras.

MAS ISSO NÂO VEM AO CASO.

O ponto é, apesar de serem uma raça um tanto pacifica. Sua doutrina um tanto ante espécies era um tanto rígido. Homens cogumelos eram desprezados, apesar de também serem seres cientes puramente criados da magia. Subjugavam seus irmãos genéticos (Elfos Sombrios e Elfos Silvestres), por simplesmente serem diferentes do seu padrão sistemático de aparência e atributos.

Entre outras coisas que literalmente os levaram uma guerra interdimensional entre espécies. Que acabou os obrigando a Literalmente criarem uma dimensão própria conhecida como *Arcanium*. Onde lá vivem isolados da maioria das espécies até os dias de hoje.

Mas apesar de todo esse conflito. Seus corações (apesar de racistas) bondosos se compadeceram pelos seus erros do passado. E para compensar a sua ausência (para que o equilíbrio existencial magico literalmente não se rompesse, permitindo que CONTRATADOS tomassem conta da hierarquia do Abismo) Os Elfos Arianos criaram em seu reino uma fonte quase infinita magica conhecida como **FLUXO.** Uma literalmente pedra gigante que fica escondida entre as entranhas de existência de Arcanium que permitiu com que nós, meros Não-Mágicos pudéssemos usufruir um pouco desse poder oculto sem depender de forças além de nossa compreensão.

"A mas Sr. Miskatonic, isso significa que a gente consegue então fazer magia a qualquer momento com nossas próprias mãos?"

NÃO.

Para isso, nós precisamos de certos instrumentos que nos permitem usufruir do poder do Fluxo que vocês veram no próximo capítulo.

Capítulo 2

Pedras da Lua e Instrumentos Mágicos.

Se vocês chegaram até aqui sem incendiar o próprio quarto tentando conjurar magia com as mãos, então já aprenderam a primeira lição importante deste livro:

NÓS NÃO SOMOS ELFOS.

A magia não corre naturalmente em nossas veias. Não existe nenhuma força adormecida esperando para despertar quando vocês fizerem quinze anos. Não existe "poder da amizade". Não existe "acreditar em si mesmo".

Eu tentei. Não funciona.

Como expliquei anteriormente, o Fluxo foi criado em Arcanium para que raças não mágicas pudessem utilizar uma pequena parcela do poder arcano sem depender da boa vontade dos elfos.

Porém, existe um problema.

O Fluxo não pode simplesmente ser segurado pelas mãos de uma criatura comum.

Seria como tentar carregar um rio dentro de uma xícara.

Foi então que surgiram as Pedras da Lua.

As Pedras da Lua são cristais mágicos conectados diretamente ao Fluxo. Elas absorvem essa energia arcana e a armazenam em seu interior, funcionando como verdadeiras baterias mágicas.

Quando inseridas em uma varinha, cajado ou outro instrumento arcano, permitem que o usuário canalize feitiços sem possuir magia própria.

Em outras palavras:

O Fluxo é a energia.

A Pedra da Lua é o reservatório.

O instrumento é o canal.

E você é apenas a pessoa tentando não explodir durante o processo.

Agora prestem atenção nesta parte, pois ela costuma separar os estudantes inteligentes dos estudantes que acabam sem sobrancelhas.

Existem três categorias principais de Pedras da Lua.

Pedras da Lua Menores

As menores e mais comuns.

São utilizadas em varinhas convencionais, ferramentas mágicas simples e equipamentos usados por aprendizes.

Conseguem sustentar apenas feitiços básicos e algumas magias defensivas.

Luzes encantadas, pequenas rajadas elementais, escudos simples, telecinese leve e truques utilitários geralmente funcionam sem problemas.

São estáveis, relativamente baratas e perfeitas para iniciantes.

Pedras da Lua Médias

Mais raras e significativamente mais poderosas.

Normalmente encontradas em varinhas militares, equipamentos de aventureiros experientes e cajados de magos profissionais.

Permitem a utilização de feitiços complexos que exigem grande quantidade de Fluxo.

Barreiras avançadas, explosões elementais, encantamentos duradouros e rituais de médio porte dependem desse tipo de cristal.

Pedras da Lua Maiores

As joias da coroa da engenharia arcana.

Tão raras que muitos feiticeiros passam a vida inteira sem sequer ver uma.

São utilizadas exclusivamente por especialistas da magia, arquimagos, guardiões dimensionais e indivíduos poderosos o bastante para lidar com tamanha quantidade de Fluxo.

Quase sempre são instaladas em grandes cajados ou artefatos lendários.

Magias de teletransporte, controle climático, selamentos dimensionais e outros feitiços extremamente avançados exigem uma Pedra da Lua Maior.

Entretanto, não confundam poder com invencibilidade.

Toda Pedra da Lua possui limites.

Uma varinha equipada com uma Pedra Menor jamais deveria ser utilizada para conjurar um feitiço projetado para uma Pedra Média.

Quando isso acontece, o Fluxo se torna instável.

O feitiço pode falhar.

Pode sair completamente diferente do esperado.

Pode destruir o instrumento.

Ou, no caso dos estudantes mais talentosos da Academia Miskatonic, pode explodir na própria cara do usuário.

Sim, estou falando de você, Gerald.

Ele explodiu metade da academia semana passada tentando criar uma tempestade de raios em um duelo de Feiticeiros.

Se por algum milagre você estiver lendo este livro após o incidente do laboratório, saiba que ainda estou esperando o pagamento da janela.

Na próxima lição falaremos sobre os diferentes tipos de instrumentos arcanos e por que algumas varinhas custam mais do que uma casa inteira.

Classificação dos Instrumentos Arcanos

Agora que vocês já compreendem a função das Pedras da Lua, é necessário entender os instrumentos responsáveis por canalizar o Fluxo.

Ao contrário do que muitos imaginam, magia não depende apenas da pedra utilizada. O formato, a construção e a qualidade do instrumento são igualmente importantes para a estabilidade de um feitiço.

Atualmente, os estudiosos classificam os instrumentos arcanos em três categorias principais.

Varinhas Comuns

As Varinhas Comuns são os instrumentos mais utilizados por aprendizes e usuários iniciantes de magia.

São produzidas em larga escala por artesãos arcanos e academias de feitiçaria, possuindo um formato simples e padronizado para facilitar o aprendizado dos fundamentos mágicos.

A maioria dos cidadãos capazes de utilizar magia possui uma dessas.

Sua capacidade é limitada a feitiços básicos e intermediários de baixa complexidade, sendo adequadas para estudos, defesa pessoal, tarefas domésticas e pequenas aventuras.

Embora sejam extremamente úteis, possuem limites bem definidos. Forçar uma Varinha Comum além de sua capacidade pode danificar tanto o instrumento quanto sua Pedra da Lua.

Varinhas Especiais

Quando um feiticeiro domina completamente os princípios básicos da magia, ele pode criar seu próprio instrumento especializado.

Muitos produzem suas próprias varinhas através de longos processos de pesquisa e encantamento. Outros preferem contratar os serviços de um Encantador Arcano, profissionais especializados na fabricação de instrumentos mágicos personalizados.

Diferentemente das Varinhas Comuns, uma Varinha Especial não precisa necessariamente ser uma varinha.

Qualquer objeto capaz de receber os encantamentos adequados pode servir como canalizador de Fluxo.

Alguns utilizam bengalas.

Outros utilizam cajados curtos.

Já conheci um Ilusionista que utilizava uma colher de prata herdada da família, Hypno se a memória não me engana.

Quanto a mim, utilizo um guarda-chuva. Uma escolha que muitos consideram estranha até descobrirem quantas utilidades um guarda-chuva encantado pode ter durante uma perseguição interdimensional.

Varinhas Especiais permitem manipular quantidades maiores de Fluxo e costumam refletir a personalidade, os hábitos e as afinidades mágicas de seus proprietários.

Cajados e Espadas Mágicas

Esta categoria representa o ápice da engenharia arcana moderna.

Instrumentos desse nível são construídos para suportar quantidades massivas de Fluxo, permitindo a execução dos feitiços mais complexos já conhecidos.

Grandes arquimagos costumam preferir cajados, devido à sua estabilidade durante conjurações prolongadas.

Já guerreiros arcanos frequentemente escolhem espadas mágicas, capazes de combinar combate físico e magia avançada em um único instrumento.

As Pedras da Lua Maiores utilizadas nesses artefatos são extremamente raras e valiosas, sendo frequentemente protegidas por reinos inteiros.

Através delas é possível realizar magias de escala colossal, incluindo manipulação climática, transporte dimensional, selamentos avançados, invocações superiores e feitiços de destruição conhecidos popularmente como Magias Nucleares.

Por causa de seu potencial destrutivo, a posse desses instrumentos normalmente exige treinamento rigoroso e anos de experiência.

Afinal, existe uma grande diferença entre saber conjurar uma bola de fogo e possuir poder suficiente para alterar o destino de uma guerra.

...

Bom. Agora eu acho que agora tudo isso explicado, podemos seguir para o que você provavelmente mais que saber desse livro, não?

Capítulo 3

Flurix, e Como Conjurar Os feitiços.

-

Até agora aprendemos de onde o Fluxo veio e como os instrumentos arcanos utilizam as Pedras da Lua para canalizá-lo.

Mas isso nos leva a uma pergunta muito importante.

Como exatamente um feiticeiro diz ao Fluxo o que ele deseja fazer?

A resposta é simples.

Flurix.

O Flurix é a antiga linguagem mágica criada pelos elfos durante os primeiros séculos de Arcanium. Foi através dela que os estudiosos élficos descobriram uma maneira de organizar o Fluxo e transformá-lo em feitiços utilizáveis.

Porém, não pense no Flurix como um idioma comum.

Ele não funciona como o português.

Não possui um alfabeto tradicional.

Não possui letras organizadas em palavras comuns.

Na verdade, cada símbolo, marca ou termo do Flurix representa um conceito fundamental da realidade.

Alguns representam ações.

Outros representam elementos.

Outros representam formas, estados, direções ou propriedades da natureza.

Quando um feiticeiro utiliza Flurix, ele está combinando conceitos para instruir o Fluxo sobre aquilo que deseja realizar.

E antes que você pergunte:

Não.

Você não precisa gritar as palavras em voz alta.

Isso é algo que bardos inventaram para deixar peças de teatro mais interessantes.

O Flurix é uma linguagem mental.

O usuário simplesmente aponta seu instrumento mágico e organiza a frase dentro da própria mente.

A Pedra da Lua interpreta esses conceitos, o Fluxo responde e o feitiço acontece.

Para os elfos, isso é tão natural quanto respirar.

Como possuem magia correndo em suas veias desde o nascimento, eles aprendem a pensar em Flurix de maneira intuitiva.

Já nós precisamos estudar.

Por exemplo:

Equetis Burnus

Equetis representa o conceito de Ataque.

Burnus representa o conceito de Fogo.

Quando um feiticeiro aponta sua varinha e mentaliza esses conceitos, o Fluxo interpreta a intenção como:

"Atacar utilizando fogo."

O resultado normalmente será uma rajada de chamas lançada pelo instrumento.

Simples.

Mas não se deixem enganar.

O verdadeiro poder do Flurix não está em decorar combinações prontas.

Está em compreender os conceitos.

Muitos estudantes passam anos procurando listas de feitiços para memorizar.

Esses mesmos estudantes normalmente acabam se tornando magos medíocres.

Um verdadeiro feiticeiro deve ser criativo.

Deve entender como os conceitos funcionam.

Deve aprender a construir seus próprios feitiços.

A magia não é uma receita.

É uma linguagem.

E toda linguagem pode ser utilizada para criar algo novo.

Por esse motivo, em vez de apresentar centenas de feitiços prontos, fornecerei algumas das palavras mais utilizadas no Flurix moderno.

Estudem-nas.

Experimentem combinações.

Criem suas próprias técnicas.

Afinal, é exatamente assim que novos feitiços surgem.

O Fluxo interpreta intenção.

Ele não segue regras matemáticas perfeitas.

Dois feiticeiros podem utilizar exatamente os mesmos conceitos e ainda produzir resultados ligeiramente diferentes dependendo de sua experiência, criatividade e compreensão da magia.

Por isso, não tenha medo de experimentar.

A maior parte dos feitiços modernos foi criada por alguém que decidiu tentar algo novo.

Apenas recomendo que suas primeiras experiências sejam realizadas longe de bibliotecas, laboratórios alquímicos, depósitos de pólvora e, principalmente, da minha residência.

Ações:

Elementos:

Formas:

Intensidade:

Direção:

Considerações Finais

-

Se você chegou até este ponto, então já sabe mais sobre magia do que a maioria dos habitantes dos reinos mortais.

Agora conhece a origem do Fluxo. Conhece os instrumentos que permitem manipulá-lo.

E conhece o Flurix, a linguagem que dá forma aos pensamentos dos feiticeiros.

Mas não se engane. Você ainda não aprendeu magia.

Você apenas aprendeu a compreendê-la.

Existe uma diferença gigantesca entre as duas coisas.

Qualquer pessoa pode decorar conceitos.

Qualquer pessoa pode copiar combinações prontas.

Qualquer pessoa pode repetir aquilo que outro mago criou.

O verdadeiro desafio começa quando você precisa criar algo novo. Quando se encontra diante de um problema para o qual não existe feitiço registrado.

Quando nenhum professor está por perto.

Quando nenhum livro possui a resposta.

É nesse momento que nasce um feiticeiro.

A magia nunca foi sobre poder.

Nunca foi sobre lançar as maiores explosões ou destruir os inimigos mais poderosos.

A magia sempre foi sobre imaginação.

Os elfos compreenderam isso há milhares de anos.

O Fluxo não responde apenas às palavras.

Ele responde ao entendimento. Quanto mais você compreender o mundo, mais formas encontrará para moldá-lo.

Por isso observe. Estude. Questione. Experimente. Olhe para uma montanha e pergunte-se quais conceitos a definem.

Observe uma tempestade e tente imaginar quais símbolos do Flurix a compõem.

Olhe para as estrelas e pergunte-se quais segredos ainda não foram escritos.

Talvez um dia você descubra um conceito novo.

Talvez crie um feitiço que ninguém jamais conjurou.

Talvez encontre algo que nem mesmo os elfos conheçam.

E quando isso acontecer...

Escreva.

Pois todo conhecimento que não é compartilhado está destinado a desaparecer.

Agora feche este capítulo.

Pegue sua varinha.

E vá cometer erros.

Nenhum grande feiticeiro da história aprendeu magia sem causar pelo menos uma pequena catástrofe acidental.

A diferença entre um aprendiz e um mestre é que o mestre aprendeu alguma coisa com ela.

Boa sorte, jovem feiticeiro.

Sobre o Autor

Victor Miskatonic
(1784 - 1987)

Considerado por muitos historiadores o primeiro feiticeiro humano moderno, Victor Miskatonic foi um explorador arcano, pesquisador do oculto, professor, escritor e uma das figuras mais influentes da história da magia contemporânea.

Sua jornada começou aos doze anos de idade, quando descobriu ser capaz de conversar com gatos. O que inicialmente parecia apenas uma habilidade incomum acabou revelando algo muito maior. Após anos de estudo, Victor descobriu pertencer a uma raríssima categoria de indivíduos conhecidos como Sonhadores.

Os Sonhadores são seres capazes de perceber as camadas ocultas da realidade, atravessar os limites entre dimensões e interagir com entidades e fenômenos invisíveis para a maioria dos mortais.

Movido por uma curiosidade insaciável, Victor dedicou grande parte de sua vida à exploração dos inúmeros planos do Abismo, registrando criaturas, civilizações, idiomas mágicos e

conhecimentos esquecidos. Suas viagens o levaram a lugares que poucos mortais sequer acreditavam existir.

Durante suas expedições, enfrentou ameaças que se tornaram lendas entre os estudiosos da magia. A mais famosa delas foi seu confronto direto contra Knowlal, o Devorador de Almas, considerado por muitos o maior e mais perigoso bruxo de todos os tempos.

Embora os detalhes desse encontro permaneçam cercados de mistério, os registros históricos concordam que Victor sobreviveu ao confronto e desempenhou um papel decisivo na derrota do infame feiticeiro.

Após décadas viajando entre mundos e acumulando conhecimento, retornou ao Brasil com um objetivo ambicioso: tornar a magia acessível para humanos Sonhadores.

Para isso fundou o Colégio Miskatonic, uma instituição arcana secreta localizada em algum lugar do Rio Grande do Sul. Até os dias atuais, a localização exata da escola permanece desconhecida para o público geral.

Foi nessa instituição que Victor treinou gerações de feiticeiros, pesquisadores e aventureiros, ajudando a estabelecer os fundamentos do ensino mágico moderno.

Seu trabalho mais famoso, Sonhadores e Flurix: Magia Básica, tornou-se o livro introdutório mais popular da história da magia, ultrapassando a impressionante marca de um trilhão de exemplares distribuídos entre diversos mundos e dimensões.

Victor Miskatonic faleceu pacificamente aos 203 anos de idade, deixando para trás um legado que continua influenciando feiticeiros em todo o Abismo.

Até hoje existe uma frase atribuída ao velho mestre que permanece gravada na entrada principal do Colégio Miskatonic:

"Criatividade é a maior magia que existe. O ódio é uma estupidez, e o Amor é sempre sábio."

Curiosidades

- Foi expulso de 3 planos diferentes ao longo da vida.
- Falava mais de quarenta idiomas mortais e onze variantes conhecidas de Flurix.
- Seu instrumento mágico pessoal era um guarda-chuva encantado rosa.
- Afirmava que os gatos conhecem mais segredos sobre o universo do que os próprios magos.
- É o único humano conhecido a receber cidadania honorária de Arcanium.
- Segundo rumores, continua aparecendo ocasionalmente nos sonhos de estudantes do primeiro ano para corrigir erros de gramática em Flurix ou ajudar aqueles sonhadores perdidos nas trevas de seu próprio subconsciente.